



## BASES DEL TORNEO DE CACHOS BARBAZUL

El **Campeonato de Cachos Barbazul**, se desarrollará en **Barbazul Nuevo Apoquindo (Nuevo Apoquindo 7741)**. La modalidad de juego será **“El Dudo”**,

La inscripción para participar del torneo de cachos será de \$5.000.- que dará derecho a jugar toda la noche, más 1 piscola Mistral.

Se jugará con mesas compuestas por cuatro o más jugadores según el total de inscritos. Estará presente de forma permanente un juez (el que tendrá poder absoluto y su decisión será inapelable). Si se sorprende a alguien haciendo algún tipo de trampa será eliminado inmediatamente y expulsado del torneo.

Se realizarán 3 rondas de juego, en los cuales las mesas se irán rotando con el objetivo que sea un torneo competitivo y a la vez más entretenido.

Los puntajes de cada ronda se sumarán para determinar los clasificados a la semifinal y el puntaje se asignará de la siguiente forma:

- Campeón de la mesa: 7 puntos
- Segundo de la mesa: 4 puntos
- Tercero de la mesa: 2 puntos
- Cuarto de la mesa: 1 punto

Reglas básicas del Juego:

- Todos los jugadores parten con 5 dados.
- El paso es válido con todos los dados iguales, todos distintos y full (tres y dos).
- El Calzo es permitido hasta que existan la mitad de los dados en juego, de calzar correctamente el jugador recibirá un dado a excepción de que tenga los cinco iniciales.
- **La Siciliana:** Los ases no se contarán como comodín en la partida, con el fin de que esta no se dispare, el jugador que pierda con “la gran siciliana” deberá entregar dos dados.

## REGLAS JUEGO DE CACHOS "DUDO"

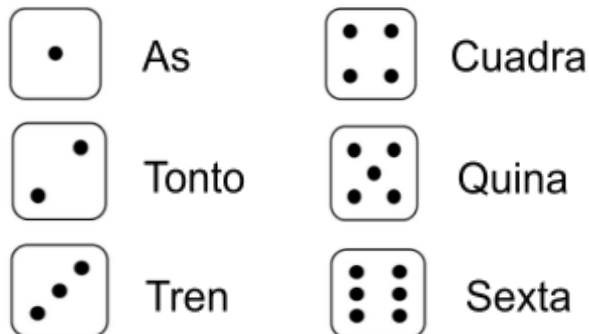


- **Objetivo:** Evitar perder los dados. / Jugadores 2 +

### Preparación previa:

Se reparten 5 dados y un cacho a cada jugador para agitar los dados. Por lo que el total inicial de dados en juego va a ser el número de jugadores multiplicado por 5. Sobre ese total cada jugador va a tener que comenzar apostando.

Las pintas de los dados se denominan tradicionalmente de la siguiente forma:



**Jugando:** Para determinar quién comienza el juego, cada jugador tira un dado y quien saca la pinta mayor comienza, en caso de empate, se define tirando hasta encontrar el mayor (en este caso los ases son el número menor).

La dinámica del juego es por rondas, donde la primera ronda es iniciada por quien sacó la pinta mayor y termina cuando un jugador pierde/recupera (mantiene) un dado. La siguiente ronda es iniciada por el jugador que perdió/recuperó (mantuvo) el dado en la ronda anterior y así sucesivamente hasta que quede un jugador con dados en la mesa que se convierte en el ganador.

Al inicio de cada ronda, los jugadores agitan sus dados y tiran sobre la mesa sin mostrarlos a los otros jugadores. En caso de que al tirar los dados, queden montados, el jugador debe decir **montado** mostrar los dados y tirar nuevamente.

Quien comienza, juega una apuesta sobre el número de veces que se repite una pinta en el total de dados de la mesa, esta apuesta es libre, pero si comienza con aces se considera como partida falsa, por lo tanto el siguiente jugador juega libremente ignorando la partida anterior. (También puede ser dudada o calzada). El sentido del juego es determinado por el jugador que comienza.

La primera apuesta es la base, para que luego vaya subiendo a medida que avanza el juego. Por lo mismo, cuando un jugador recibe la apuesta del jugador anterior, tiene 5 opciones en su turno: subir, bajar, dudar, calzar o pasar la apuesta.

- **Subir:** Si un jugador quiere subir la apuesta, debe aumentar el número o el valor de la pinta. (Ej.: 3 trenes -> 4 de cualquier pinta o 3 cuadras, quinas o sextas). Para el caso de subir de aces a una pinta es el doble más uno. (Ej.: 2 aces-> 5 cuadras)
- **Bajar:** Si un jugador quiere bajar la apuesta, debe obligadamente jugar aces, para ello tiene que decir la mitad de la cantidad redondeado hacia arriba. (Ej.: 4 quinas -> 2 aces, 5 trenes -> 3 aces)
- **Dudar:** Si un jugador duda, inmediatamente todos los jugadores muestran sus dados y se cuenta el número de veces que se repite la pinta apostada (se recomienda contar en orden desde

quien dudó). Si en la mesa, hay igual o mayor cantidad de la pinta apostada, el jugador que dudó pierde un dado, en caso contrario pierde un dado el jugador que fue dudado.

- **Calzar:** Solo se puede calzar si quedan la mitad o más dados en juego. Si un jugador calza, inmediatamente todos los jugadores muestran sus dados y se cuenta el número de veces que se repite la pinta apostada (se recomienda contar en orden desde quien calzó). Si en la mesa, hay la misma cantidad de la pinta que fue apostada, el jugador que calzó recupera un dado (Si el jugador que calza ya tiene 5 dados, los mantiene), en caso contrario pierde un dado el jugador que calzó. (Ver modalidad 1 vs 1)

- **Pasar:** Si un jugador pasa, la apuesta recibida se transfiere al jugador que sigue a quien pasó. El jugador siguiente a quien pasó tiene la opción de subir o bajar la apuesta recibida (no puede ser calzada) o dudar el paso. El paso es válido en caso de que el jugador tenga los 5 dados y además cumpla una de las siguientes condiciones: [1] Todos los dados diferentes, [2] Todos los dados iguales, [3] Full house (3 de una pinta + de 2 de otra pinta). De ser válido el paso, el jugador que dudó el paso pierde un dado. Si no es válido el paso y es dudado, el jugador que pasó pierde un dado. Nota: El paso puede realizarse una vez por ronda, no se puede pasar un paso y además un jugador puede pasar con menos de 5 dados asumiendo el riesgo de ser dudado (Ver modalidad 1 vs1)

Se debe tener en cuenta que los ases son comodines, por lo que al contar los dados, siempre van a sumar a la pinta apostada. (Menos al pasar y en el Modo.

Una vez que un jugador pierde una ronda y queda con 1 dado, se entra en la modalidad **Obligo**. En esta modalidad, que dura una ronda, comienza el jugador que obliga con una pinta y el resto de los jugadores solo pueden subir o dudar las apuestas. No se puede cambiar la pinta, calzar, ni cambiar a aces. (Ej.: 2 trenes -> 3 trenes o 2 'de éstas' -> 3 'de éstas')

- **Obligo cerrado:** En esta modalidad, solo el jugador que obliga y los demás jugadores con 1 dado restante pueden ver, el resto de los jugadores juega ciego. Quién obliga puede jugar "de éstas" que hace referencia a la pinta que tiene.

Todos los jugadores deben obligar cuando queden con 1 dado (Ver modalidad 1 vs 1). Se puede obligar una vez por juego, es decir, si eventualmente un jugador queda con 1 dado, luego calza y en otra ronda queda con 1 dado nuevamente, no puede volver a obligar.

Cuando quedan dos jugadores en juego, se entra en **modalidad 1 vs 1**, donde no se puede calzar, pasar ni obligar.

### Reglas adicionales:

- **La Siciliana:** Si un jugador parte con una apuesta considerada muy alta, el jugador que le sigue puede 'Dudar la partida'. En esta ocasión el perdedor pierde dos dados. Durante esta jugada los aces no cuentan como comodín. Esta jugada no es válida si a uno de los dos jugadores (el que partió y/o el que dudó) le queda solo un dado.
- **Partida Falsa:** Dentro de esta jugada existe una regla que hace considerarla como una estrategia. Cuando un jugador parte con aces, este **deshabilita** esas cartas en la ronda actual y no pueden volver a ser jugadas. (Ej.: El jugador inicial parte con 3 aces, en el juego de esa misma ronda se llega a 6 trenes y el jugador siguiente quiere decir 3 aces, **no puede!** Esos 3 aces quedaron deshabilitados por la partida falsa del primer jugador y tiene que subir los 6 trenes o decir 4 aces.

Está más que claro que el Dudo es un juego de caballeros y damas donde no hay cabida para la trampa, por lo que si desgraciadamente sorprenden a un jugador haciendo trampa les desgraciamos ... ¡Eliminarlo automáticamente!